



O JOGO DAS PÍLULAS: O EMPREGO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO DO AUTOCUIDADO. A EXPERIÊNCIA DO TÁ NA HORA DE TOMAR O REMÉDIO

ANA CASSIA PAIVA SOUSA; ALINE GUERRA MANSSOUR FRAGA; ANA LUCIA VAZQUEZ VILLA; VIVIANE LIONE; ELISABETE PEREIRA DOS SANTOS

INTRODUÇÃO: A orientação sobre medicamentos e conscientização dos riscos de automedicação fazem parte das atribuições do profissional de Farmácia, fazendo parte da Atenção Farmacêutica. A Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares em Saúde atua com o intuito de prevenir agravos e promover a recuperação da saúde, por meio do desenvolvimento de vínculo entre profissional de saúde e usuários, visando a integração com a sociedade. Nesta proposta, o Projeto de Extensão “Ta Na Hora De Tomar O Remédio” atua na promoção da saúde e uso racional de medicamentos utilizando ferramentas lúdicas e linguagem facilitada de modo a assistir públicos vulneráveis, desde idosos até os não letrados, utilizando como base o arcabouço da arteterapia, encarando os jogos educativos como um objeto de análise e investigação do cotidiano das pessoas, estabelecendo a reflexão e crítica na abordagem de temas complexos de forma facilitada. **OBJETIVOS:** O objetivo deste trabalho é discorrer sobre a gamificação como prática integrativa complementar em saúde, atuando como ferramenta de conscientização e autocuidado junto à população. **METODOLOGIA:** Ao se trabalhar com os jogos educativos, utilizamos como ferramentas metodológicas a dinâmica de grupo e a observação participante, de modo a visualizar a partir das interações dos jogadores não apenas o entendimento sobre as regras do jogo, mas também a compreensão e crítica que estes têm sobre o objeto de investigação. As atividades junto ao público-alvo ocorreram em maio de 2023 na Casa da Ciência -UFRJ em Botafogo, Rio de Janeiro- RJ. **RESULTADOS:** Os principais resultados obtidos remetem a tendências no consumo de medicamentos e hábitos das famílias, dentre eles, o uso indiscriminado de AINES, os chamados “medicamentos de venda livre”, a tomada de decisão referente ao abandono de tratamento mediante a presença de eventos adversos, bem como o desconhecimento sobre locais adequados de armazenamento de medicamentos nos domicílios. **CONCLUSÃO:** A conclusão obtida neste trabalho reflete a importância desta ferramenta metodológica para orientação e promoção em saúde, bem como um campo de trabalho a ser explorado para apresentação de temas complexos junto à população.

Palavras-chave: Gameificação, Automedicação, Uso racional de medicamentos, Práticas integrativas, Autocuidado.